

# Документ-Идея Through Morok



## High Concept

Выживание в заснеженной тайге славянского средневековья, где древнее существо Морок устраивает иллюзорные ловушки и ночные погони. Игроку нужно любой ценой добраться до убежища, сохранив рассудок и жизнь

## What if...

Что, если взять механику сурового выживания наподобие **The Long Dark**, добавить психологический хоррор в духе **Darkwood** и поместить всё это в 2D-top-down сеттинг мрачного славянского фольклора?

# Elevator Pitch

Представьте себе беспощадную холодную тайгу, разделенную на несколько опасных зон, каждая из которых страдает от своего "всадника апокалипсиса" - голода, чумы, войны и смерти. Днём место словно замирает, но пройти дальше невозможно из-за иллюзорных барьеров Морока. А вот ночью иллюзии рассеиваются, и игрок в отчаянии пробивается сквозь тёмный лес, где сам Морок выходит на охоту.

Чтобы выжить, придётся тщательно следить за теплом, голодом, жаждой и психикой, охотиться на дичь, строить укрытия и мастерить снаряжение из подручных материалов - включая шкуры вечно голодных волков. В каждой новой зоне вас ждет особый дебаф и новая "мини-игра" с Мороком: победить в ней можно, но эта "победа" может оказаться лишь очередной иллюзией. А когда, наконец, дойдете до заветного убежища... вам откроется настоящая природа этого кошмара.

## Синописис

В игре вы берёте на себя роль безымянного крестьянина, чья повозка перевернулась в заснеженной глуши славянского средневековья. Теперь ваш герой вынужден выживать в мире, где днём кажущаяся тишина обманчива, а ночью на охоту выходит Морок - древнее чудовище, создающее иллюзорные барьеры и внушающее страх.

Карта поделена на пять сегментов, и чтобы перебраться из одного в другой, нужно действовать по ночам, когда иллюзии рассеиваются. Но и опасности возрастают: с каждым новым сегментом появляется глобальный дебаф (голод, чума, война, смерть), а преследующий Морок устраивает своеобразные «испытания». Игроку нужно собирать ресурсы, следить за показателями выживания, крафтить оружие и ловушки, чтобы отбиваться от волков и злых духов. В финале, добравшись до убежища, крестьянин понимает, что всё происходящее лишь часть более зловещей игры Морока, а кошмар продолжает жить и в реальности.